

Blood & Magic™



Real Time Battle In the FORGOTTEN REALMS World



Blood & Magic™

Advanced
Dungeons & Dragons®

Inhaltsverzeichnis



● Einführung in die Reiche	4
● Spielinstallation und Setup	8
• <i>Minimum-Systemanforderungen</i>	8
• <i>DOS Installation</i>	9
• <i>Windows '95 Installation</i>	10
• <i>Windows Installation (alle Versionen ausser Windows '95)</i>	10
● Zu Beginn	11
• <i>Hauptmenü</i>	11
• <i>Ein-Spieler-Menü</i>	12
• <i>Zwei-Spieler-Menü</i>	13
• <i>Direktverbindungsspiel</i>	14
● Angriffsregeln	16
● Orakel-Schnittstelle	17





Inhaltsverzeichnis

● Lehren des Grossen Magiers	21
● Hinweise für Anfänger	28
● Die fünf Geschichten	29
● Schrei nach Rache	30
● Ehe mit Hindernissen	32
● Proklamation	36
● Tartyron entfesselt	37
● Fluch der Technik	40
● Schreckensernte	42
● Der Legendäre Feldzug	44
● Fehlerbehebung	45
● Mitarbeiter	47



Einführung in die Reiche



Der Ferne Osten? Sie fragen, ob ich über den Fernen Osten Bescheid weiss? Habe nicht ich, Volothamp Geddarm, Autor zahlreicher Reiseführer über Faerûn, alle Gebiete besucht, in die niemand reist? Natürlich, Ihr Sanftmütigen, war ich im Fernen Osten, obwohl ich nicht die Zeit hatte, ihn in einem meiner veröffentlichten Führer zu präsentieren. Ich habe dort so phantastische Dinge gesehen, dass Sie mich einen Lügner nennen würden, wenn ich davon erzählte. Allerdings weiss ich - jetzt, wo Sie mich danach fragen - ein paar Geschichten über dieses Land, und ich werde sie erzählen, aber vorher sollten Sie ein wenig über die Geschichte dieses fernen und wundersamen Landes erfahren.



Einführung in die Reiche

Die Gründung der Königreiche

In Wassertief und den Ländern des Westens ist der Ferne Osten ein Land so fern vom Gewohnten, dass die meisten Menschen es als Seemannsgarn abtun, Phantasien durch zu viel Whiskey. Die Geschichten fliessen wie der Alkohol: im Sturm verlorene Armadas, monströse Kulte, verlorene Königreiche, magische Armeen, vergangene Weltreiche und mächtige Artefakte. "Als ich zum Fernen Osten segelte..." ist der Anfang vieler Geschichten unter den Seeleuten. Es steckt aber etwas Wahrheit in diesen Worten.

Die urkundliche Geschichte des Fernen Ostens beginnt mit der Reise von Lord Aetheric von den Moonshaes. Es war 1150, im Jahr der Geissel, als Aetheric einen grossen Kreuzzug ins Leben rief, um der Pest, die das Land verwüstete, zu entfliehen und die Piraten der südlichen Meere zu bestrafen. Ausser der Flucht vor der Seuche gab es anscheinend jedoch noch einen anderen Grund: Aetheric hatte mit einer Reihe schlechter Investitionen das Familienvermögen durchgebracht; eine davon war das spektakuläre Projekt, Kreuzungen zwischen Höllenhunden und Doggen zu züchten. (Dieses Projekt endete, als der Hundezwinger in Flammen aufging.) Aetheric brauchte nun eine Stange Geld.

In der Chronik des Fernen Ostens - ich hatte das Privileg, sie zu sehen - wird nur wenig über diese Reise gesagt. Irgendwie schaffte es Aetheric, die Lords der Umgebung und einige Söldner aus dem Norden in die Sache hineinzuziehen, und setzte mit einer grossen Flotte die Segel. Zweifellos, hätte er die Wilden Inseln von Zakhara (denn dies war das Ziel) erreicht, hätten die Piraten büssen müssen. Aber eine Epidemie folgte Aetheric an Bord, und auf dem begrenzten Raum forderte sie viele Opfer. Kein Hafen wollte die Seuchenschiffe aufnehmen, und so segelten Aetheric und seine Gefolgsleute mit wenig Hoffnung immer weiter in die südlichen Meere, vorbei am nebligen Chult, vorbei an Halruaa, vorbei selbst an Lurien, bis sie schliesslich nach einem Sturm an einer unbekannten Küste strandeten.

Als Aetheric mit der Mannschaft Schiffbruch erlitt, war die Seuche bereits überwunden. In einer grossen Versammlung beschlossen sie zu bleiben, bis alle Reparaturen ausgeführt werden konnten. Aetheric beanspruchte die Führung für sich, aber die anderen Lords lehnten dies ab. Es schien, als gäben sie (nicht ganz grundlos) ihm die Schuld an ihrer Lage. Natürlich konnten sie sich untereinander nicht über das Kommando einigen, und die Söldner aus dem Norden sahen - da sie erkannten, dass sie nicht bezahlt werden würden - keinen Grund, Befehle von wem auch immer anzunehmen. Innerhalb weniger Wochen hatten sich die Überlebenden der grossen



Einführung in die Reiche



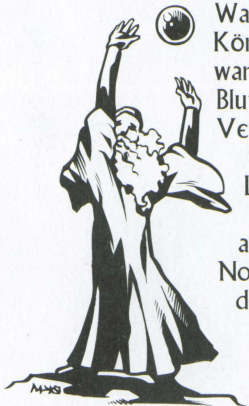
Armada nach ihrem eigenen Recht zu Königen erklärt: in Doegan, Edental, Königheim und anderswo. Ein jeder ging mit seinen Gefolgsleuten in die Wildnis, allen anderen misstrauend.

Die Lords merkten schnell, dass sie nicht allein waren. Die Wildnis wurde von einfachen Bauern und wilden Stämmen besiedelt. Mit gepanzerten Rittern und Kriegszaubern eroberten die Pioniere (wie sie sich selbst nannten) leicht ganze Dörfer und Clans. Nach kurzer Zeit regierten Aetheric und die anderen riesige Königreiche und Fürstentümer, grösser als alles, was sie zu Hause hätten haben können. Und damit nicht genug: Das Land war ausserdem fruchtbar und angefüllt mit unentdeckten Schätzen eines vergangenen Zeitalters. Magische Amulette mit merkwürdigem Aussehen und grosser Macht sprudelten förmlich aus der Erde, so viele Ruinen gab es. Wer könnte den Pionieren ihr Bleiben zum Vorwurf machen? Nach kurzer Zeit übernahmen die Königshöfe des Fernen Ostens den Lebensstil und die Sitten der Heimat, jedoch seltsam vermischt mit lokalen Bräuchen.

Die Blutschmieden

All dies würde kaum mehr als eine interessante Fussnote in einem meiner Reiseführer hergeben, wenn es da nicht die Blutschmieden gäbe. Gerade als die fehdeführenden Königreiche ein wackliges Mächtigegleichgewicht erreicht hatten, entdeckte Rosamund Flamehair, Königin von Edental, die erste der Blutschmieden. Diese waren so voll Mystik, dass sie nichts glichen, was die Zauberer und Priester je gesehen hatten. Die Blutschmiede war eindeutig ein Artefakt aus längst vergangenen Tagen, vielleicht aus dem Zeitalter XX, und vermochte es, magische Armeen aus dem Nichts zu erschaffen. Daraus erstanden seltsame Basis-Golems, dem Willen der Königin bis ins Letzte gehorchend. Wenn diese Golems genügend magische Energie gesammelt hatten, konnten sie in eine Heerschar von magischen oder irdischen Kreaturen transformiert werden. Mit einer solchen Waffe ausgestattet, rief sich Königin Rosamund selbst zur Hexen-Königin aus und machte sich daran, die Nachbarn zu besiegen. Sie war sich ihres Erfolgs sicher, da ihre einzigartige Waffe, die Blutschmiede, ihr unendlich viele Armeen gegen den Feind zur Verfügung stellte.

Leider war es dann doch keine so einzigartige Waffe. Als sich die Geschichten über ihre magischen Armeen verbreiteten, suchten andere Lords nach ihren eigenen Waffen. In der Schlacht von Nothgars Vale wurde Rosamund von Lord Brand, dem Entdecker der zweiten Blutschmiede, vernichtend geschlagen. Für einen kurzen





Einführung in die Reiche

Moment hielt er zwei der grossartigen Artefakte in Händen und drohte, das Land zu überwältigen. Es war jedoch nur ein kurzer Moment. Er starb mit einem plötzlichen Schmerz im Rücken - hervorgerufen durch den Flammendolch eines maskierten Attentäters; so oder ähnlich erzählt man sich die Geschichte. Seine Erben denunzierten sich gegenseitig, als sie sich um die Blutschmieden stritten, während feindliche Lords seine Festung angriffen. Mehr und mehr Schmieden wurden entdeckt, und mit ihnen auch die Wunder und Schrecken des Landes. So begann der Schmiedenkrieg, der Kampf um die Kontrolle über alle Blutschmieden und damit die Vereinigung der Königreiche. Es war ein seltsamer und fruchtloser Krieg, der für hundert oder mehr Jahre über das Land hin- und herging. Niemand konnte die Oberhand gewinnen. Jeder Kampf war einzigartig, denn die Armeen waren gänzlich magisch.

Die Schlachten hätten für immer wüten können, doch am Ende wurde ein grober Waffenstillstand erreicht, der bis heute andauert. Am Ende besass jedes Königreich eine einzige Blutschmiede und wehrte damit alle Angreifer ab.

Die meisten Lords sind damit zufrieden, die anderen unbehelligt zu lassen; aber es gibt andere Lords und Angreifer von aussen, die ständig bereit sind, um eine Krone zu kämpfen.

Geschichten von Blood & Magic

Behalten Sie dies im Kopf, wenn Sie jetzt fünf Geschichten von Lords und Schurken, Ehre und Verrat, Liebe und Rache erleben. Sind sie wahr oder nur Phantasie? Das können nur Sie selbst entscheiden...



Spielinstallation und Setup



MINIMUM-SYSTEMANFORDERUNGEN

- IBM kompatibler 486DX-33Mhz Computer mit 8MB RAM.
Wir empfehlen die Benutzung eines 486DX-100 Mhz (oder eines besseren) Systems.
- Microsoft-kompatible Maus.
Blood & Magic unterstützt darüber hinaus zahlreiche Tastatur-Schnell Tasten
- Farbmonitor und 256 Farben VGA-Graphik-System.
- Double Speed (300KB/Sek. oder schneller) CD-ROM-Laufwerk.
- Festplatte mit mindestens 25MB freiem Speicherplatz (für Teilinstallation). Eine vollständige Installation erfordert 225 MB freien Speicherplatz.
- MS-DOS Version 5.0 (oder besser). Blood & Magic kann auch von Windows '95 aus gestartet werden.
- Entweder IPX- oder NETBIOS-Protokoll für ein Netzwerkspiel mit zwei Spielern.
- 16550 UART für ein Direktverbindungsspiel mit zwei Spielern.
- Blood & Magic unterstützt die folgenden Soundkarten: Sound Blaster und zu 100% kompatible Karten, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE32, Gravis UltraSound, Gravis UltraSound Max, Ensoniq SoundScape, Roland RAP-10, Roland Sound Canvas, ESS AudioDrive, Microsoft Sound System, Pro Audio Spectrum 16, Thunderboard, ARIA Chipset, I/O Magic Tempo, MPU-401, NewMedia WAVJammer, Reveal FX/32, Sound Galaxy NX Pro 16 und Tiptek Golden 16.





Spielinstallation und Setup

DOS-INSTALLATION

- 1) Legen Sie die Blood & Magic CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- 2) Geben Sie "D:" ein (dabei ist D der ihrem CD-ROM-Laufwerk zugeordnete Buchstabe), danach drücken Sie <EINGABE>. Sie sollten nun D:\ als Eingabeaufforderung sehen (wenn D Ihr CD-ROM-Laufwerk ist).
- 3) Geben Sie "INSTALL" ein, und drücken Sie <EINGABE>. Folgen Sie den Installationsanweisungen.

Wenn Sie sich für die Voreinstellungen entscheiden, die Ihnen vorgeschlagen werden, wird Blood & Magic auf Ihrer Festplatte im Verzeichnis C:\INTRPLAY\BAM installiert. Eine Teilinstallation erfordert 25 MB Festplattenspeicherplatz, für eine Vollinstallation benötigen Sie 225 MB.

Nach der Spielinstallation werden Sie gebeten, Musik und Sound des Spiels für Ihre Soundkarte zu konfigurieren. Wir empfehlen die Benutzung von AUTODETECT aus dem Hauptmenü. Wenn Sie Musik und Sound getestet haben, wählen Sie OK. Nun können Sie mit dem Spielen von Blood & Magic beginnen.

** Wenn Sie Musik oder Sound zu irgendeinem Zeitpunkt rekonfigurieren möchten, wechseln Sie zum DOS-Verzeichnis c:\intrplay\bam (bzw. zum Verzeichnis, in dem sich Blood & Magic befindet), geben Sie "SNDSETUP" ein, und drücken Sie <EINGABE>.*



Spielinstallation und Setup



WINDOWS '95-INSTALLATION

- 1) Legen Sie die Blood & Magic CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- 2) Ein Menü mit diversen Installations- und Startoptionen wird erscheinen. Wählen Sie die Option **BLOOD & MAGIC INSTALLIEREN**, danach folgen Sie den Anweisungen. Sie müssen Ihre Soundkarte während der Installation nicht konfigurieren (dies übernimmt **WINDOWS '95**).

Wenn Sie die Voreinstellungen übernehmen, die Ihnen angeboten werden, wird Blood & Magic auf Ihrer Festplatte im **INTERPLAY**-Folder gespeichert. Eine Teilinstallation erfordert 25 MB Festplattenspeicherplatz, für eine Vollinstallation benötigen Sie 225 MB. Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie entweder das **BAM SYMBOL** auf Ihrem Windows Desktop an, oder entfernen Sie die CD, legen Sie sie wieder ein, und wählen Sie dann die **BAM SPIELEN** Option. Blood & Magic läuft unter DOS, wenn es von Windows '95 aus gestartet wird.

Windows-Installation (alle Versionen ausser Windows '95)

- 1) Legen Sie die Blood & Magic CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- 2) Blood & Magic kann nicht unter Windows installiert werden, wechseln Sie daher auf die DOS-Ebene. Um dies zu tun, öffnen Sie das **DATEI-**Menü, und wählen Sie **WINDOWS BEENDEN**. Nun sollten Sie die Eingabeaufforderung **C:** sehen.

- 3) Folgen Sie den Anweisungen wie unter **DOS-INSTALLATION** beschrieben; beginnen Sie dabei mit Punkt 2. Sie müssen immer auf die DOS-Ebene wechseln, um Blood & Magic zu spielen.





Zu Beginn

Um das Spiel von der DOS-Eingabeaufforderung aus zu starten, wechseln Sie ins Verzeichnis C:\INTRPLAY\BAM (bzw. wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Blood & Magic installiert ist), geben Sie "BAM" ein, und drücken Sie <EINGABE>. Um das Spiel unter Windows '95 zu starten, öffnen Sie den INTERPLAY-Folder, dann doppelklicken Sie auf Blood & Magic. Sie sehen dann eine Reihe von Filmsequenzen, gefolgt vom Hauptmenü. Sie können jede Filmsequenz durch Drücken von <ESC> überspringen.

HAUPTMENÜ

EIN SPIELER

Mit dieser Option spielen Sie gegen den Computer. Sie können entweder eine voreingestellte Geschichte wählen oder einen Charakter für einen Legendären Feldzug individuell gestalten.

ZWEI SPIELER

Mit dieser Option spielen Sie in einem Zweikampf gegen einen anderen Spieler. Das Spiel kann über ein Netzwerk, per Modem oder mit einer Direktverbindung erfolgen (siehe SPIEL MIT ZWEI-SPIELER-MENÜ).

LERNPROGRAMM

Das Lernprogramm wurde entwickelt, um neue Spieler mit den Grundlagen von Blood & Magic vertraut zu machen.

MITARBEITER

Lernen Sie das Ensemble des Kuriositätenkabinetts kennen - Menschen, die ihre Leben damit vergeudet haben, dieses Qualitätsprodukt für Sie zu entwickeln.

INTRO WIEDERHOLEN

Benutzen Sie diese Option, um das Blood & Magic-Intro nochmals zu sehen.

SPIEL BEENDEN

Dies bringt Sie entweder zu DOS oder zu Windows zurück, je nachdem, von wo aus Sie das Spiel gestartet haben.



Zu Beginn



EIN-SPIELER-MENÜ

SPIEL LADEN

Dies aktiviert das Fenster mit einer Liste aller Ihrer gespeicherten Spiele. Sie können bis zu zehn gespeicherte Spiele gleichzeitig haben. Um ein Spiel zu laden, wählen Sie die Zahl neben dem Namen, unter dem Sie das jeweilige Spiel gespeichert haben.

NEUE GESCHICHTE

Dies aktiviert die Karte der Reiche, die die Region der Vergessenen Reiche zeigt, in der Blood & Magic spielt. Bewegen Sie den Cursor über die Karte, um die verfügbaren Geschichten zu sehen. Treffen Sie eine Wahl auf der Karte, um eine Geschichte zu beginnen. Zusätzliche Geschichten erscheinen auf der Karte, wenn Sie Fortschritte im Spiel machen.

LEGENDÄRER FELDZUG

Diese Option erscheint, wenn Sie alle fünf Geschichten abgeschlossen haben. Ein Legendärer Feldzug führt Sie durch alle Karten in Blood & Magic. Sie entwerfen Ihre individuelle Spielfigur, dann wählen Sie einen Startpunkt für Ihren Feldzug. Die Reihenfolge und das Setup der Karten sowie die Gegner, die sich Ihnen entgegenstellen, werden nach dem Zufallsprinzip kreiert.

LEGENDENHALLE

Benutzen Sie diese Option, um die Legendenhalle zu betreten, wo die Erfolge Ihrer Feldzugfiguren in die Annalen der Geschichte eingegangen sind.





Zu Beginn

ZWEI-SPIELER-MENÜ

Wählen Sie die Zwei-Spieler-Option aus dem Hauptmenü, um in einem Zweikampf gegen einen anderen Spieler anzutreten. Wenn Sie mit Ihrem Gegner verbunden sind, können Sie Ihre Spielfigur entweder individuell entwerfen oder eine bereits bestehende Figur aus Ihrer Legendenhalle laden. Alle Ihre Figuren aus dem Spiel mit mehreren Spielern werden in die Legendenhalle aufgenommen. Nach der Auswahl der Figuren wählen Sie und Ihr Gegner einen Austragungsort für Ihren Konflikt auf der Karte der Reiche.

NETZWERKSPIEL

Sie müssen ein passendes NETBIOS- oder IPX-Protokoll geladen haben (zusammen mit den entsprechenden Treibern), um Blood & Magic über ein Netzwerk zu spielen. Darüber hinaus sollten Sie Blood & Magic über dasselbe lokale Netzwerk spielen, ohne Router und Bridges, so dass die Information leichter von einem System zum anderen gelangt. Wenn Sie Ihre Netzwerkkonfiguration nicht genau kennen, bitten Sie Ihren Netzwerkverwalter um Hilfe.

Konflikte zwischen zwei verschiedenen Zwei-Spieler-Spielen lassen sich durch die Wahl verschiedener Anschlussnummern vermeiden. Beide Spieler eines jeden Spiels sollten im Netzwerkspiel-Startmenü identische Anschlussnummern (zwischen 0 und 16383) eingeben.

MODEMSPIEL

Wir empfehlen die Benutzung eines Modems mit mindestens 9600 Baud. Um ein Kopf-an-Kopf-Spiel via Modem zu beginnen, müssen Sie und Ihr Gegner zunächst entscheiden, wer den Anruf macht und wer ihn beantwortet. Stellen Sie den entsprechenden MODUS im Modem-Menü ein. Stellen Sie die korrekte Baudrate für Ihr Modem ein. Wenn Sie Blood & Magic über zwei Modems mit verschiedenen Baudraten spielen, arbeiten beide Modems mit der jeweils langsameren Geschwindigkeit.



Zu Beginn



Wählen Sie die COM/port- und IRQ-Einstellungen, die mit der Konfiguration Ihres Modems und Ihres seriellen Anschlusses korrespondieren. Obwohl wir dafür gesorgt haben, dass sich die Voreinstellung des IRQ-Wertes automatisch verändert, wenn Sie den COM/port ändern, sollten Sie gegebenenfalls individuelle IRQ-Einstellungen vornehmen, um sie auf Ihr System abzustimmen.

Stellen Sie die WÄHLE-Option entsprechend Ihres örtlichen Telefonsystems auf TON oder IMPULS ein.

Wenn Sie der Spieler sind, der den Anruf tätigt, geben Sie die Rufnummer Ihres Gegners nach dem TEL-Prompt ein. Geben Sie diese Nummer so ein, wie Sie sie mit Ihrem Telefon wählen würden. Sie können dieser Nummer Strings für besondere Telefondienste, z.B. für das Ausschalten des sogenannten Anklopfens, voranstellen, jeweils durch ein Komma abgetrennt.

Die SETUP-Option öffnet ein Untermenü, mit dem Sie die LÖSCH-, INIT- und HANG UP-Strings individuell einstellen können. Wenn Sie sich über die Einstellungen nicht im klaren sind, arbeiten Sie mit den VOREINSTELLUNGEN. Weitere Informationen zu individuellen Strings und Telefonservice-Optionen erhalten Sie im Handbuch Ihres Modems und von der Telekom. Wenn Sie alle diese Einstellungen korrekt konfiguriert haben, wählen Sie OK, um die Verbindung zu Ihrem Gegner herzustellen.

DIREKTVERBINDUNGSSPIEL

Um ein Direktverbindungsspiel spielen zu können, müssen Sie Ihren Computer über die seriellen Anschlüsse mit dem Ihres Gegners verbinden. Die Verbindung kann über ein serielles Kabel (nicht länger als 9 m) und einen Nullmodem-Adapter (wenn Ihre seriellen Anschlüsse eine unterschiedliche Anzahl Pins haben) erfolgen; dieses Zubehör ist im Computerfachhandel erhältlich. Wenn diese Verbindung aufgebaut wurde, wählen Sie die Option DIREKTVERBINDUNG aus dem ZWEI SPIELER-Menü. Beide





Zu Beginn

Geräte eines Direktverbindungsspieles müssen auf die gleiche Baudrate eingestellt werden. Obwohl diese Rate infolge von Gerätekapazitäten variieren kann, empfehlen wir eine Baudrate von mindestens 9600. Wenn Ihr Spiel nur sehr langsam arbeitet, sollten Sie es mit höheren Baudeinstellungen versuchen.

Wählen Sie die COM/port- und IRQ-Einstellungen, die mit der Konfiguration Ihres seriellen Anschlusses korrespondieren. Obwohl wir dafür gesorgt haben, dass sich die Voreinstellung des IRQ-Wertes automatisch verändert, wenn Sie den COM/port ändern, müssen Sie den IRQ Wert gegebenenfalls individuell für Ihr System einstellen.

Wenn Sie alle Einstellungen korrekt vorgenommen haben, wählen Sie OK, um mit Ihrem Gegner verbunden zu werden.



Angriffsregeln



Ihre getreuen Gefolgsleute machen das Beste aus dem Licht vor der Dämmerung und durchstreifen die Randgebiete des Schlachtfeldes auf der Suche nach passendem Gelände. Sie entledigen sich ihrer schweren Last in einer Lichtung auf der Ebene und machen sich schnell an ihre dringendste Aufgabe. Ihre Blutschmiede ist aufgebaut, noch bevor die ersten Strahlen des goldenen Lichtes die Turmspitzen der feindlichen Festung berühren. Um Ihre Nerven zu beruhigen, rezitieren Sie die Prinzipien der Kriegskunst, wie Sie es vom Grossen Magier gelernt haben.

“Die Blutschmiede ist die Mutter des Kampfes. Sie ist angefüllt mit Magie, die meiner Armee Leben schenkt. Wir Getreuen nennen diese Kraft Mana, die Nahrung, die unser Handeln ernährt.”

“Basis-Golems sind die Kinder des Kampfes. Sie werden in meiner Blutschmiede aus Mana geformt und dienen meinem grossen Ziel ohne Fragen oder Bedauern. Wenn sie untätig sind, sammeln ihre Meditationen Mana, um unsere Sache zu stärken.”

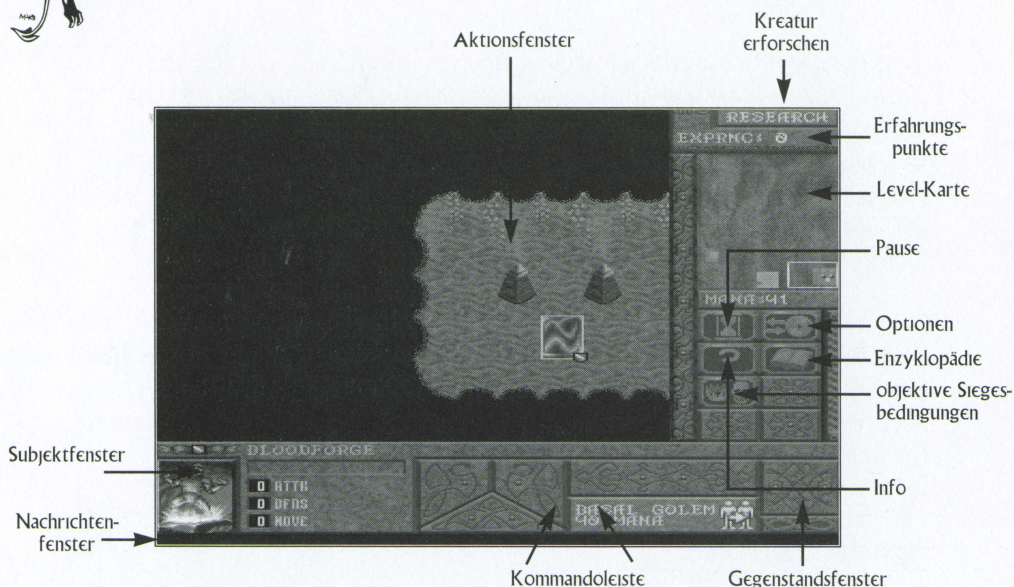
“Die mystischen Stätten sind die Tempel der Schlacht. Meine Gefolgsleute errichten sie den Göttern zur Ehre. Im Austausch für diese Huldigung können sie über ihre mageren Figuren hinauswachsen, wenn sie diese heiligen Schreine besuchen.”

“Ich bin der Meister des Kampfes. Mit dem Mittel des Krieges kann ich viel erreichen. Mein Platz ist nicht auf dem Schlachtfeld, sondern an einem höheren Ort, von dem aus ich seine gesamte Glorie überblicken kann. Meine Kommandos werden nicht durch Schrift oder Boten ausgegeben, sondern über ein Marmororakel, entworfen vom grossen Magier. Und so lauten die Lehren seiner Benutzung...”





Orakel-Schnittstelle



Die Orakel-Schnittstelle besteht aus Level-Karte, Aktionsfenster, Kommandoleiste, Nachrichtenfenster, mehreren Anzeigen und Options-Schaltflächen (siehe Schaubild). Der Info-Button kann im Zusammenhang mit jedem Element innerhalb des Aktionsfensters oder einer anderen Schnittstelle ausgewählt werden, um mehr über das jeweilige Element zu erfahren. Info-Button und Lernprogramm sind exzellente Methoden, sich mit Blood & Magic vertraut zu machen.

LEVEL-KARTE UND AKTIONSFENSTER

Die Level-Karte zeigt eine Darstellung des gesamten Schlachtfeldes aus der Vogelperspektive. Während Ihre Gefolgsleute diesen Level erkunden, wird mehr auf der Karte sichtbar. Das grüne Feld auf der Level-Karte zeigt, wo sich das Aktionsfenster im Moment befindet. Um das Aktionsfenster an einen anderen Ort zu bewegen, wählen Sie entweder innerhalb der Level-Karte, bewegen Sie das Fenster mit den <Pfeiltasten>, oder bewegen Sie das Fenster durch Bewegen des Mauscurors an den äusseren Rand des Bildschirms.



Orakel-Schnittstelle



KOMMANDOLEISTE / KOMMANDOS GEBEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf irgendein Element des Aktionsfensters, um es auszuwählen. Es wird das aktive Element in der Kommandoleiste. Wenn Sie einen Ihrer eigenen Gefolgsleute auswählen, erscheinen Kommandoschaltflächen in der Kommandoleiste. Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, danach auf ein Ziel im Aktionsfenster. Ihr Gefolgsmann wird diesen Befehl gegen das Ziel ausführen.

Beispiele:

Klicken Sie auf Ihren Gefolgsmann, dann klicken Sie auf den Bewege-Zu-Button, dann klicken Sie auf irgendeinen Ort innerhalb des Aktionsfensters. Ihr Gefolgsmann versucht, sich zum Zielort zu bewegen. Klicken Sie auf Ihren Gefolgsmann, dann klicken Sie auf den Angriff-Button und daraufhin auf irgendeine Kreatur innerhalb des Aktionsfensters. Ihr Gefolgsmann bewegt sich auf die Zielkreatur zu und versucht anzugreifen.

Sie können Kommandos auch auf Ziele anwenden, die auf der Level-Karte erscheinen. Dies ist sinnvoll, um ein Ziel anzugreifen, das gegenwärtig nicht im Aktionsfenster zu sehen ist. Wie Sie sehen werden, funktionieren einige Kommandos nicht in Kombination mit manchen Zielen. Darüber hinaus funktionieren manche Kunstgriffe und Zauber nicht ohne Mana. Wenn Sie eine Kommandoschaltfläche auswählen und diesen Modus dann verlassen wollen (Kommando rückgängig machen), klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste oder drücken Sie <ESC>. Hierdurch lassen sich die meisten Spielmodi oder Menüs widerrufen.

VOREINGESTELLTE KOMMANDOS

Sie können Ihre Gefolgsleute auch voreingestellte Kommandos ausüben lassen. Um dies zu tun, klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Ihrer Gefolgsleute, dann mit der rechten Maustaste auf ein Ziel innerhalb des Aktionsfensters. Ihr Gefolgsmann wird die hinsichtlich dieses Ziels logischste Aktion durchführen.





Orakel-Schnittstelle

** MAC-Benutzer können einen Klick mit der rechten Taste durch das Gedrückthalten von <UMSCH> während der Auswahl mit der Maus simulieren.*

KOMMANDO WIEDERHOLEN

Wenn Sie ein Kommando an einen Ihrer Gefolgsleute ausgeben und den gleichen Befehl auch anderen geben möchten, halten Sie die <STRG>-Taste gedrückt, während Sie mit der linken Maustaste auf die zusätzlichen Gefolgsleute klicken. Diese werden versuchen, das gleiche Kommando gegen das gleiche Ziel auszuführen.

GRUPPENKOMMANDOS

Um eine Gruppe Ihrer Gefolgsleute auszuwählen, ziehen Sie die Maus innerhalb des Aktionsfensters, wobei Sie die linke Taste gedrückt halten. Ein Zielrahmen wird gezeichnet, mit dem Sie Ihre Gefolgsleute umgeben können. Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, sind alle Gefolgsleute, die innerhalb des Zielrahmens waren, zu einer Gruppe zusammengefasst. Sie können nun die gesamte Gruppe mit einem einzigen Befehl kommandieren.

NACHRICHTENFENSTER

Das Orakel wird Ihnen während des Kampfes bei wichtigen Ereignissen Botschaften senden. Diese Nachrichten werden gesprochen und erscheinen schriftlich im Nachrichtenfenster. Wählen Sie den Ansehen-Button, um das Aktionsfenster an den Ort des Geschehens des letzten mit einer Nachricht verbundenen Ereignisses zu bewegen. Das Nachrichtenfenster wird auch benutzt, um Nachrichten in einem Zweikampf zu senden und zu empfangen.



Orakel-Schnittstelle



SCHNELLTASTEN

Blood & Magic verfügt über eine Reihe von Tastenbefehlen, die Sie benutzen können, um Kommandos auszugeben und Schnittstellenoptionen auszuwählen.



Info-Cursor



Bewegen zu Kommando



Angriffsbefehl



Wachenbefehl



Kunstgriffe oder Zauber benutzen



Gefolgsmann transformieren



Gefolgsmann entfernen



Gegenstand benutzen



Gegenstand fallenlassen



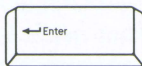
Enzyklopädie



Bedingungen von Sieg und Niederlage



Nachricht senden (Zwei-Spieler-Gefecht)



Nachrichtenergebnis ansehen



Zum nächsten Gefolgsmann gehen



Handlung einfrieren



Modus-/Options-Menü verlassen



Kommando für Gefolgsmann wiederholen

Linker Mausklick



Spiel sichern



Spiel laden



Lehren des Grossen Magiers

MANA

Der fundamentale Rohstoff in Blood & Magic ist Zauberkraft, die wir Mana nennen. Diese Ressource wird benutzt, um Gefolgsleute zu erschaffen, Zauber anzuwenden und manche Gegenstände zu aktivieren. Wenn Basis-Golems nicht kämpfen oder sich anderweitig bewegen, verwandeln sie sich in Obelisk-Form zurück und generieren Mana. Um Mana für Ihren eigenen Gebrauch zu erhalten, wählen Sie einen der Basis-Golems (in Obelisk-Form), danach wählen Sie die Transfer-Option.

DIE BLUTSCHMIEDE

Ihre Blutschmiede lagert Ihren Manavorrat, es können jedoch immer nur 300 Mana aufbewahrt werden. Aufgrund ihres magischen Ursprungs generiert die Blutschmiede langsam ihr eigenes Mana. Wenn Sie Ihre Blutschmiede (die wirbelnde Tafel) innerhalb des Aktionsfensters auswählen, steht Ihnen eine Basis-Golem-Option in der Kommandoleiste zur Verfügung. Wenn auf der Blutschmiede keine Kreatur ist, können Sie diese Option verwenden, um einen Golem zu erschaffen. Sie können auch eine Kreatur höherer Ordnung in einen Basis-Golem zurückverwandeln, indem Sie sie neben ihre Blutschmiede bewegen und die Umwandlungs-Option wählen.

DIE MYSTISCHEN STÄTTEN

Zu Beginn der meisten Levels kontrollieren Sie eine kleine Anzahl mystischer Stätten. Sie können Basis-Golems in Kreaturen höherer Ordnung verwandeln, wenn sie sich neben einer Ihrer Stätten befinden. Sie können auch ein Fundament mit Basis-Golems füllen und sie dann in eine Stätte Ihrer Wahl verwandeln.



Lehren des Grossen Magiers



LAUBENHÜTTE

Dies ist das ursprüngliche Heiligtum von Chauntea, der Göttin der Natur. Benutzen Sie diese Stätte, um Kreaturen der Wildnis zu erschaffen.



GARNISON

Diese kriegerische Halle dient Tempus, dem Gott des Krieges. Benutzen Sie diese Stätte, um Profikämpfer zu erschaffen.



KRYPTA

Dies ist das schreckliche Grabmal von Myrkul, Gott der Toten. Diese Stätte kann furchtbare Untergebene bereitstellen.



RUNENSTEIN

Dieser obskure Pfahl ehrt Mystra, die Göttin der Magie. Diese Stätte wird benutzt, um Geschöpfe mit starken magischen Eigenschaften zu erschaffen.



TEMPEL

Dies ist der heilige Schrein von Lathander, Gott der Erneuerung und Tugend. Benutzen Sie diese Stätte, um tugendhafte Gefolgsleute zu erschaffen.





Lehren des Grossen Magiers

Erfahrung und Forschung

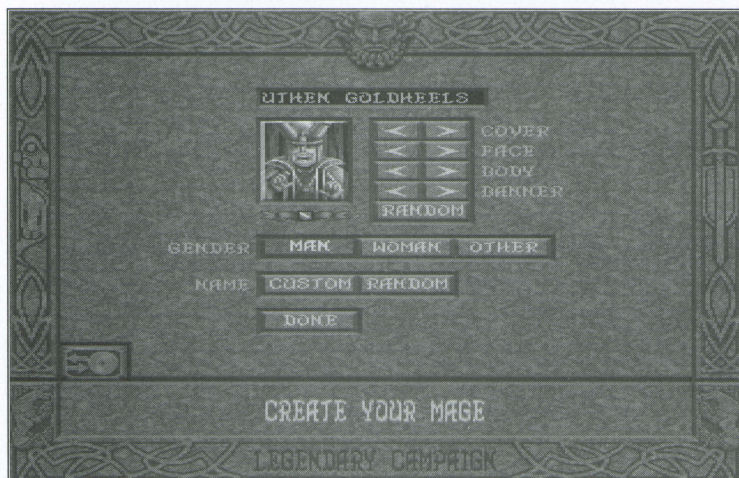
Weil Sie ein grosser Anführer sind, gewinnen Sie mit jedem Erfolg auf dem Schlachtfeld wertvolle Einsichten. Diese Einsichten sammeln sich an in Form von Erfahrung. Sie gewinnen Erfahrung, wenn Ihre Gefolgsleute Zauber anwenden, Gegenstände benutzen, Bauwerke erschaffen und zerstören, Feinde im Kampf besiegen sowie Level-Ziele erreichen. Schliesslich können Sie Ihre Erfahrung benutzen, um neue Fähigkeiten zur Umwandlung Ihrer Basis-Golems zu erforschen. Um dies zu tun, wählen Sie die Forschung-Schaltfläche in der rechten oberen Ecke der Orakel-Schnittstelle.



DIE KARTE DER REICHE

Diese Karte zeigt die Region von Faerûn (die Vergessenen Reiche), in der Blood & Magic spielt. Sie liegt im Osten des grossen Meeres und grenzt an das unter dem Namen Kara-Tur bekannte Land. Sie können diese Karte benutzen, um eine epische Geschichte aus der Historie der Reiche zu beginnen oder um Ihren eigenen, individuellen Legendären Feldzug zu starten.

Lehren des Grossen Magiers



INDIVIDUELLE MAGIERKREATION

Bevor Sie mit einem Legendären Feldzug beginnen, müssen Sie die Gelehrten dieses Landes über Ihren Namen, Ihr Porträt und Ihre Farben informieren. Mit Ihrem ersten Sieg werden diese in die Legendenhalle eingehen; die Daten werden bei Fortschreiten des Feldzugs aufgefrischt.





Lehren des Grossen Magiers

HALL OF LEGENDS

CURRENT

SIR ANTHONY
LAWFUL EVIL IMMORTAL





CAMPAIGN SCORE 25798

OUT OF 31800



EXIT

LEVEL	SCORE	MAX	LEVEL	SCORE	MAX
KOMIGHEIM	189	200	PUZZLE PALACE	1428	1800
RED MOUNTAINS	235	400	HALL OF WONDER	1446	2000
JAMESOT HAMLET	450	500	EDENVALE CASTLE	1753	2200
OLD STONE KEEP	666	800	HERNE'S WOOD	1870	2400
DOEGAN CAPITAL	963	1000	KINGDOM OF MIX	2057	2600
REALM OF FIRE	864	1200	PHANTOM PASS	2193	2800
REALM OF LANDS	1073	1400	SERPENT VALLEY	2399	3000
REALM OF TIDES	1180	1600	HALL OF LEGENDS	2372	3200

DIE LEGENDENHALLE

An diesem geweihten Ort hängt die Schriftrolle der grossen Anführer, die ihre Spuren im Reich hinterlassen haben. In Fettschrift wird dort das Ansehen jedes Anführers in Bezug auf Ausrichtung und Position festgehalten. Ausrichtung ist die Summe zweier Elemente: Wie sehr sich ein Anführer nach dem Gesetz richtet und wie sein ethisches Handeln während des Kampfes ist. Position beschreibt den sozialen Rang, den ein Anführer erreicht hat, und ergibt sich aus dem gesamten Punktestand des Feldzuges.



Lehren des Grossen Magiers



WIE DIE AUSRICHTUNG BESTIMMT WIRD:

IHRE HANDLUNGEN

WIRKUNG AUF
AUSRICHTUNG

Erreichen Ihrer Ziele mit wenigen Gefolgsleuten

Chaotisch

Erschaffen vieler Gefolgsleute, um Ihre Sache zu unterstützen

Rechtschaffen

Erhalten des Lebens vieler Ihrer Gefolgsleute

Gut

Viele Gefolgsleute für Ihre Sache sterben lassen

Böse

Erreichen Ihrer Ziele ohne viele zu vernichten

Chaotisch & Gut

Zahlreiche Gegner für das Erreichen Ihrer Ziele massakrieren

Rechtschaffen
& Böse

Vermeiden der Zerstörung von Bauwerken während des Kampfes

Gut

Zerstören vieler Bauwerke während des Kampfes

Böse

Errichten vieler mystischer Stätten zu Ehren der Götter

Rechtschaffen

Nichtbeachten der Götter durch Errichten nur weniger mystischer Stätten

Chaotisch





Lehren des Grossen Magiers

	RATHGAR THE RAIDER	
OBJECTIVE ACHIEVED	YOU	ENEMY
FOLLOWERS CREATED	100	0
FOLLOWERS LOST	20	7
ENEMIES SLAIN	0	7
STRUCTURES DESTROYED	7	0
SITES UNDER CONTROL	2	0
LEVEL SCORE	2	0
EXPERIENCE BONUS	170	OF
	850	200
DOEGAN CAPITAL		
HOWL OF VENGEANCE		

DIE KAMPFBEURTEILUNG

Ihre vertrauten Ratgeber führen Buch über jeden Kampf und präsentieren diese Informationen, wenn Sie siegreich sind. Sie werden eine genaue Auflistung Ihrer Erfolge sehen, und Sie erhalten Punkte für Ihre Bemühungen, die auf öffentlicher Meinung basieren. Diese Beurteilung geht in Ihre Ausrichtung und Position ein (siehe LEGENDENHALLE). Mit ein wenig Glück bringen Ihnen Ihre Bemühungen einen Bonus für Ihre gesamte Erfahrung ein.



Tips für Anfänger



Spielen Sie die Lernprogramm-Level, und benutzen Sie den ? Info-Cursor und die Enzyklopädie während des Spiels häufig.

Wenn Sie einen neuen Spiellevel beginnen, belassen Sie mindestens einen Basis-Golem in Obelisk-Form, um beständig Mana zu erzeugen. Denken Sie daran, von Zeit zu Zeit Mana von Ihren Basis-Golems zu Ihrer Blutschmiede zu transferieren.

Wenn Sie genügend Mana und Basis-Golems übrig haben, senden Sie Ihre Golems zu Ihren mystischen Stätten, und wandeln Sie sie in Kreaturen höherer Ordnung um. Stellen Sie sicher, dass diese Stätten vor Ihrem Gegner geschützt sind.

Jede Kreatur in Blood & Magic hat besondere Stärken und Schwächen. Benutzen Sie Ihre Erfahrung, um die Fähigkeiten zu erforschen, die Ihre Gesamtstrategie unterstützen, und zögern Sie nicht, etwaige mystische Stätten zu erschaffen, die Sie für diese Strategie brauchen könnten.

Sobald Sie eine einigermaßen starke Verteidigungstruppe aufgebaut haben, erkunden Sie Stück für Stück die Karte, indem Sie Ihre Gefolgsleute in die "vernebelten" Regionen bewegen. Lassen Sie Ihre Gefolgsleute Gegenstände aufheben, bevor Ihr Gegner sie entdeckt.

Wenn Sie auf feindliche Kreaturen treffen, beurteilen Sie ihre Stärken und Fähigkeiten, bevor Sie sie in einen Kampf verwickeln. Heilen Sie Ihre verwundeten Gefolgsleute, und wenn sie dem Tode nah sind, verwandeln Sie sie entweder in Basis-Golems zurück, oder entfernen Sie sie im Tausch gegen etwas Mana.

Behalten Sie die Bedingung Ihrer Niederlage für die gegenwärtige Karte in Erinnerung! Alles ist verloren, wenn Ihr Gegner dieses Ziel erfolgreich erreicht!

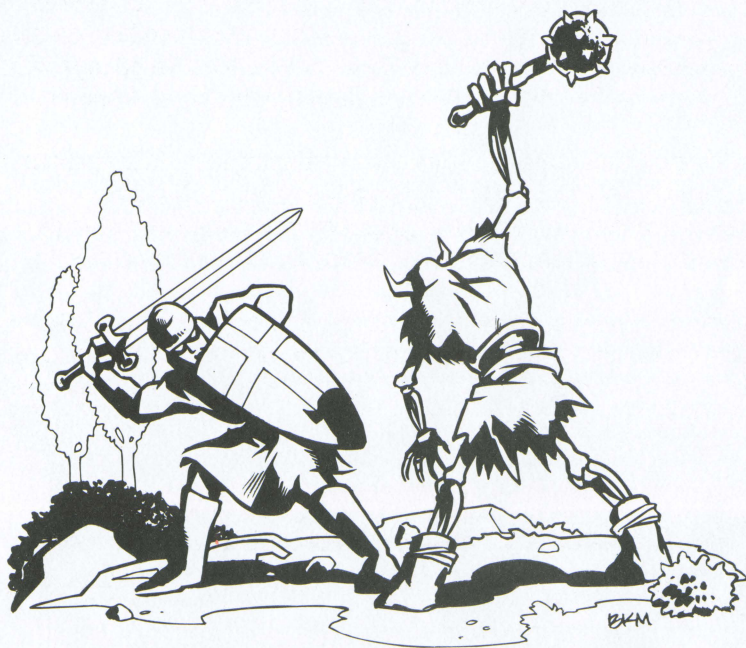




Die fünf Geschichten

Wenn Sie die Option NEUE GESCHICHTE aus dem Ein-Spieler-Menü auswählen, aktivieren Sie die Karte der Reiche. Wenn Sie den Cursor über die Karte bewegen, sehen Sie, dass es fünf vorgegebene Geschichten gibt, jede mit ihrem eigenen Schwierigkeitsgrad. Wenn Sie eine der Geschichten auswählen, sehen Sie Einführungssequenzen, gefolgt von einem Fenster der Figurenauswahl. Wählen Sie den Magier, den Sie in den kommenden Konflikten darstellen wollen.

** Wenn Sie die gleiche Geschichte noch einmal, aber auf entgegengesetzter Seite spielen, wird sich die Geschichte in einer anderen Art und Weise entwickeln.*



Schrei nach Rache



Wir haben uns über Jahrhunderte in dieser abgelegenen Festung aufgehalten und unser Wissen vom Meister zum Lehrling weitergegeben. Durch unsere Künste wissen wir, dass eines Tages einer unserer Söhne eine Armee aufstellen wird, als Reaktion auf eine furchtbare Not. Diese bedeutungsvolle Zeit wird all unser Geschick erfordern, das so behutsam von jedem der Nachfolger Jarlrics geschärft wurde - Jarlric, des Ehrenwerten, dessen Visionen uns von dem bevorstehenden Ereignis unterrichteten. Er hat uns davor gewarnt, bei Anbruch des grossen Tages schwach zu sein, er hat uns klargemacht, dass unsere Künste dann nicht verloren sein dürfen. Deswegen brachte er unseren Orden auf diese weit entfernte Festung, damit wir unsere Tage und Jahre damit verbringen, unser altes Wissen zu bewahren. Und unsere Vorfahren hielten voller Treue an Jarlrics Verfügung fest, sie arbeiteten unermüdet, um dieses Versprechen zu erfüllen. Nun sagen unsere Wahrsager, dass das Ereignis naht. Dies nur wissen wir, dies nur hat Jarlric befohlen: "Schaut, haltet Ausschau, nach dem Mädchen, das aus dem Westen kommen wird. Ihre Verzweiflung wird gross sein, ihre Not übermächtig, sie wird einen eurer Söhne anflehen, ein grosses Unrecht zu rächen. Und an dem Tag wird sich der Himmel verdunkeln, die Erde wird sich blutrot färben, und der Magier der Alten Festung wird ausziehen als ihr Held, um Rache und Vergeltung zu üben." Mein Name ist Aelric, Lehrling des Grossen Magiers der Festung, der vom Fieber dahingerafft wird. Alle meine Tage habe ich damit verbracht, mich auf das Schicksal vorzubereiten, das ich seit jeher kenne. Noch bevor ich meine Kinderstube verliess, um den Dienst in der Festung anzutreten, wusste ich, ich war bestimmt für eine unbekannte, doch prächtige Zukunft. Bald nach meiner Ankunft hier - ich war ein junger Mann - erschien mir im Traum ein alter Magier. Ich wage zu glauben, es war Jarlric selbst. Er sagte mir, ich sei begünstigt unter allen, die die Künste unseres Ordens ausübten, und dass die Jahre unseres Wartens während meiner Zeit zu Ende gehen sollten. Er warnte mich davor, auch nur einem lebenden Wesen etwas zu sagen; ich sollte mich jedoch vorbereiten - mit aller Kraft und Beharrlichkeit, die ich besässe.



Schrei nach Rache

Ich schenkte ihm Beachtung und richtete mich danach. Lange habe ich mich bemüht, jede Kunst unseres Ordens zu erlernen, denn in meinem Herzen weiss ich, dass bedeutungsvolle Zeiten vor mir liegen.

Dazu kommt folgendes: Nicht viele Jahreszeiten sind vergangen, seit sich ein Barde in unser Land verliebte und Geschichten im Tausch für Fleisch und Wasser anbot. Die meisten beachteten die Berichte des Wanderers nicht, doch ich hörte mit Bedacht zu, und dies habe ich erfahren: Hoch im Norden lebt ein Stamm von Plünderern, die jagen, kämpfen und Gelage veranstalten. Dieser Stamm wird angeführt von einem mächtigen Oberhaupt namens Rathgar; dieser hat weite Landstriche erobert, reich an Herden und Ernte. Niemand kann seiner Kampfstärke standhalten. Doch schliesslich kam zu seinen wohlbestallten Gütern ein Feind, den er nicht bekämpfen kann. Eine grosse Dürre hat Hunger gebracht. Herdentiere gehen ein, und Feldfrüchte verdorren, bevor noch die Saat des nächsten Jahres eingefahren werden kann. Der Barde sagte, er sei mit diesem Rathgar entfernt verwandt, und behauptete, er kenne dessen geheimste Gedanken. Die Wahrheit darüber ist mir nicht bekannt, aber was er flüsterte, liess einen kalten Schauer der Vorahnung durch meinen Körper laufen. Um seine Leute zu retten, versucht Rathgar, ein neues Königreich zu finden, das er erobern kann. Könnte er seinen Blick auf unser eigenes, geliebtes Doegan gerichtet haben?

Gestern kam der alte Jendelrik, der Wahrsager, in grosser Furcht zu mir. Er sah einen grossen Kampf, erobernde Horden überrannten unser schönes Land. Er bebte, als er die Schlacht beschrieb. Viele Männer, blasse Männer mit Waffen und seltsamem Haar von der Farbe der Sonne verwüsteten alles auf ihrem Weg. Er wusste nicht, warum er sah, ob als Omen oder als Vorhersage. Doch mein Herz schlug mir bei seinen Worten bis zum Hals. Ich schaue, halte Ausschau nach Westen. Mein Schicksal nähert sich.

Ich bin bereit.

Ehe mit Hindernissen



Seine Majestät der König
an die Königliche
Schneiderin

Da unsere geliebte Tochter,
die Prinzessin Roxanna, nun
eine junge Dame ist, geben
wir eine komplett neue
Garderobe für sie in
Auftrag, um sie standes-
gemäss zu kleiden.

P.S. Benutzen Sie
keinen pfirsichfarbigen
Stoff. Wir mögen
Pfirsich nicht.

Die Königliche Schneiderin an Seine
Majestät den König

Eure Majestät. Es ist immer meine
aufrichtigste Freude, jeden Eurer
Befehle auszuführen. Ich werde sofort
mit der Fertigstellung Eures
grosszügigen und wohlgedachten
Geschenkcs beginnen. Ich stimme dem
tadellosen Geschmack Eurer Majestät
voll und ganz zu, Pfirsich wäre ganz
und gar nicht gut. Ihre Königliche
Hoheit, Prinzessin Roxanna, hat grossen
Bedarf an einer neuen Ausstattung
geäussert, die zu ihrer Rüstung
passen soll.

Seine Majestät der König an die Königliche
Schneiderin

Nein, NEIN, NEIN!!! Wir wollen Abendkleider,
ein Dutzend neue Abendkleider. Die Prinzessin
ist jetzt im richtigen Alter zum Heiraten.
Beginnen Sie unverzüglich, und benutzen Sie
viel Satin und Spitze. Alle Farben. Nur kein
Pfirsich.

Wann werden die ersten beiden Kleider fertig
sein? Antworten Sie sofort.



Ehe mit Hindernissen

Der Königliche Torwächter an Seine
Majestät den König

Eure Majestät. Gerade
ist ein höchst ungewöhnlicher
Vorfall geschehen, den ich Euch
augenblicklich melden muss.
Die Königliche Schneiderin eilte

durch
das Haupttor und murmelte etwas
über einen lange verlorenen
Cousin im Nachbar-Königreich.
Im Vorbeieilen bat sie
mich, dem König zu sagen,
"dass sie aus dem Dienst
ausscheiden müsse".

Der Königliche Torwächter an die
Königliche Haushälterin

Meine gute Frau, informiere Deine
Schwester. Ich weiss, dass Jelli meint,
sie solle die Schneiderin der
königlichen Familie sein. Nun, die
königliche Schneiderin hat gerade
gekündigt und Edental verlassen.
Aber Jelli sollte gleichzeitig
vorgewarnt werden. Der König hat
Satinkleider für Prinzessin Roxanna
in Auftrag gegeben. Er sagte, sie sei
im Heiratsalter!!! Unnötig zu sagen,
dass diese Situation den
Aussenstehenden bestimmt mehr
Vergnügen bereiten wird als den
direkt Beteiligten.

Beeile Dich.

Königliche Haushälterin an ihre Schwester

Jelli, Du wirst es nie glauben. Aneriki ist aus dem Dienst
ausgeschieden und aus dem Land geflohen. Doch höre zu: Sie
erhielt vom König den Auftrag, Prinzessin Roxanna mit
Satinkleidern auszustatten! Du kannst Dir die Reaktion der
Prinzessin vorstellen. Zufällig kam ich kurz nach dem Weggang
von Aneriki an dem Raum vorbei, den die Prinzessin bewohnt
(Du weisst, meine Pflichten führen mich durch das gesamte
Schloss). Es war dort, dass ich zufällig ihr Schreien hörte (ihre
Stimme kann ja so laut sein, wie wir alle wissen).

"Abendkleider", schrie sie, "Kleider aus Satin! Was hat sich
dieser Dummkopf dabei gedacht? Sende Aneriki zu mir,
sofort. Ich widerrufe den Befehl so schnell... Weg? Was heisst,
sie ist weg?! Schon gut, ich gehe selbst zu dem alten Esel!"

Ehe mit Hindernissen



Ihre Königliche Prinzessin an Seiner Majestät den
König
Vater. Was soll das mit diesen Satinkleidern?
Ich will keine Satinkleider. Ich wollte noch niemals
Satinkleider. Ich werde niemals Satinkleider wollen.
Wenn Du irgendwas in Auftrag geben willst,
besorge mir eine neue Scheide für mein Schwert.
Meine beste ist zerfetzt. Aber keine
Abendkleider.
Hast Du völlig den Verstand
verloren?

Königliche Haushälterin an ihre
Schwester

Jelli. Der König hat der Prinzessin
mitgeteilt, dass er sie vermählt sehen
möchte, damit ihr Bräutigam das
Königreich regieren könne! Die
Prinzessin (meine Pflichten hatten
mich wieder in den Korridor
geführt) hat gekreischt! Meine Liebe,
es gibt keine andere Bezeichnung für
die Töne, die aus ihrem Mund
kamen.

Sie kreischte! "Das Königreich
regieren! DAS REICH REGIEREN!
Er will, dass ICH einen MANN finde,
der das REICH REGIERT UND IHM
ENKELKINDER VERSCHAFFT

Seine Majestät der König an
die Königliche Prinzessin
Roxanna

Nun, nun. Sei nicht voreilig.
Wir denken an das
Königreich. Wir wollen, dass
Du versorgt bist. Wir wollen
Enkelkinder umherlaufen
sehen. Wir wollen, dass ein
junger Mann
Dich leitet
und das
Königreich regiert.



Ehe mit Hindernissen

*"Die Königliche Prinzessin Roxanna
an Seine Majestät den König.*

*Vater. Von Satinkleidern zu
Enkelkindern?! Wirklich! Du wolltest
immer einen Sohn. Nun, ich bin so
gut wie jeder Sohn, den Du hättest
haben können. Wenn Du so besorgt
über die Thronfolge bist, kannst Du
das Problem mit einer einfachen
Proklamation lösen. Das solltest Du
besser auch tun. Ich werde mich nicht
nach einem Bräutigam umsehen, damit
ER das Königreich regieren kann.
Ich kann selbst regieren. Sogar
besser. Du fängst also besser an
und gibst eine Proklamation heraus,
damit das ein für allemal geklärt
wird.*

*Seine Majestät der König an die Königliche
Prinzessin Roxanna*

*Meine liebe Tochter. Was für eine
ausgezeichnete Idee. Königliche Proklamationen
sind wie Gesetze. Eine Proklamation würde
alles regeln. Du müsstest Dich überhaupt nicht
nach einem Bräutigam umsehen. Wir werden
dem Königlichen Schreiber sofort die
Vorbereitung unserer Proklamation befehlen.*

Proklamation



Hört! Hört! Seine Königliche Majestät, der König von Edental, gütigster und edelster aller Monarchen, erklärt hiermit, dass die Königliche Prinzessin Roxanna nun im Heiratsalter ist. Daher sollen sich alle passenden jungen Männer aus ordentlicher Familie am zwölften Tage des vierten Mondes am Palast von Edental einfinden, so dass der König einen Bräutigam für die Prinzessin erwählen kann.

Die Hochzeitszeremonie wird am Johannistag stattfinden. Die Krönung folgt später im Palast.



Tartyron Entfesselt

“So. Der Grosse Wächter scheint schwächer zu werden. Lord Tartyron wird bald schon...”

“Frei sein.”

“Ja, und die Vorstellung versetzt mich in Angst und Schrecken.”

“Ich dachte, du hättest nur dafür gelebt, diesen Tag kommen zu sehen.”

“Wahr. Aber jetzt wo er da ist, wollen meine sterblichen Überreste nur noch ein handliches Loch zum hineinkriechen.”

“Nun, da gibt es ein Loch in der Erde, das bald schon frei sein wird.”

Die beiden Sprecher lachten kurz, beide mit wenig Heiterkeit. Beide waren in schwere, wollene Umhänge gehüllt, so verummt, dass es unmöglich war, einen von ihnen zu erkennen. Sie sprachen mit gedämpften Stimmen, die keine Hinweise auf ihre Identität gaben. Die kleinere der beiden Gestalten bewegte sich unablässig und flüsterte eine Frage.

“Denkst du, die Herren der Ordnung wissen es?”

“Ich nehme immer an, dass sie alles wissen,” erwiderte der andere ebenso leise. “Ich habe kein Interesse daran, sie ausgerechnet jetzt aufzusuchen.”

Das neblige Grau der Dämmerung wurde von den ersten Schimmern des Sonnenaufgangs durchbrochen, die eine strohgedeckte Hütte hinter den beiden Gestalten in Kapuzen sichtbar werden liessen. Mit anbrechender Dämmerung wurde offenbar, dass einer der Gesprächspartner eine Frau war.

“So,” sagte sie wieder. “Heute kehrt das Chaos in die Reiche zurück. Die Sonne geht auf über einer neuen Ära.”

“Der Herr des Chaos kehrt zurück, um die Völker der Reiche zu beleben, ob sie wollen oder nicht,” erwiderte der andere.



Tartyron Entfesselt



“Über diese Art des Belebens werden sich die Menschen nicht freuen.” Die Frau machte eine Pause und schüttelte den Kopf, bevor sie weitersprach. “Auch die Herren der Ordnung werden nicht glücklich sein. Sie werden wieder versuchen, ihn einzukerkern. Denkst du, sie sind stark genug?”

“Was sie einmal getan haben, können sie auch wieder tun. Sie könnten gewinnen. Aber Tartyron hatte eine Ewigkeit Zeit, seine Kräfte zu stärken. Und die Herren der Ordnung waren damit beschäftigt, den Frieden in den Reichen aufrechtzuerhalten.”

“Ja. Und das haben sie gut gemacht. Das Volk ist zufrieden. Es wäre wirklich gar nicht so schlecht, wenn sie triumphieren würden und Tartyron wieder einsperren.”

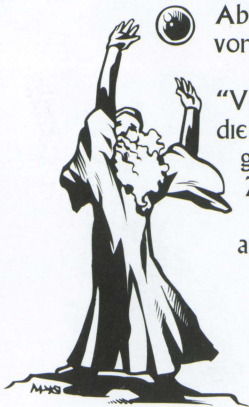
“Nein, das wäre es wahrhaftig nicht. Aber ich glaube, dass es besser für das Reich ist, wenn die Leute durch das Chaos abgehärtet werden.”

“Unser Bruder wird sich uns bald anschliessen. Ich frage mich, ob er es schon gehört hat. Er wird...” Sie unterbrach sich, um sich umzusehen. “Er kommt jetzt.” Beide Gestalten drehten sich um und grüssten eine andere verummte Gestalt. Diese war sehr gross und dünn, mit einem Stab in der Hand, den er zum Gruss erhob, als er zu ihnen stiess. Die Frau sprach zuerst. “Kennst du die Neuigkeiten schon?”

“In der Tat, ja. Zu schade. Die Dinge laufen so gut. Die Herren der Ordnung haben den Frieden mit soviel Geschick erhalten, aber er wird zerstört werden, wenn Tartyron ausbricht. Du freust dich sicher, nicht wahr, mein Bruder?”

“Voll widerwilliger Hoffnung - das umschreibt meine Gefühle besser. Aber ich glaube fest daran, dass Tartyrons Befreiung langfristig sehr vorteilhaft sein wird.”

“Vorteilhaft,” lachte der grosse Mann. “Vorteilhaft.” Er starrte in die friedliche Landschaft in der Herrlichkeit der Dämmerung und gestikulierte mit seinem Stab. “All dies wird in bewaffnete Zusammenstösse aufgehen, Blut wird fliessen, Leben werden verloren werden. Das Chaos könnte über Generationen andauern.”





Tartyron Entfesselt

“Ich weiss, mein Bruder,” erwiderte der erste Mann voller Traurigkeit. “Ich weiss. Du hast recht mit den entsetzlichen Kosten. Aber ein leichtes Leben führt oft dazu, dass die Menschen träge vor sich hin treiben. Sie erreichen keine grossen Dinge. Vielleicht wird es eines Tages, wenn der Frieden verdient worden ist, nicht so sein. Aber jetzt...” Seine Stimme verstummte.

Die Frau hatte schweigend und mit einem leichten Lächeln auf ihren Lippen zugehört, während die beiden Männer leidenschaftlich und doch mit deutlicher Zuneigung miteinander diskutierten. Nun mischte sie sich ins Gespräch ein. “Liebe Brüder, ich habe eure Debatte jahrelang verfolgt, und ich sehe Vorzüge in jeder Ansicht. Manchmal bin ich auf der Seite des einen, mal auf der des anderen. Das Leben ist voll von Widersprüchen, aber ich finde es sehr seltsam, Frieden durch Krieg erreichen zu wollen!”

Der grosse Mann nickte. “Seit Jahrzehnten diskutieren wir philosophisch hin und her, aber unsere Zukunft ist wirklich in der Hand der Herren. Wenn Tartyron sich befreit, und alle Zeichen deuten darauf hin, werden die Herren der Ordnung und der Herr des Chaos bald in einen heftigen Kampf verwickelt sein. Alle unsere feinen Worte werden im Kampfgetöse untergehen.”

“Immerhin ist das lange Warten vorbei. Dieser Tag wird den Beginn des Kampfes markieren.”

Die drei Gestalten blickten über das Tal, als der Sonnenaufgang Licht über Felder und Wald streute. Kurz bevor sie sich umdrehen, um die Hütte zu betreten, erhob der grosse Mann den Stab in seiner Hand und sprach mit lauter Stimme. “Der ewig währende Kampf wird nun fortgesetzt. Möge Gutes aus diesem Konflikt hervorgehen!”



Fluch der Technik



Unterbrechen Sie mich jetzt nicht. Ich erzähle die Geschichte von Wormskull und Garrulos.

Ich kannte die beiden schon, als sie noch ganz klein waren, und es gibt wohl nirgends zwei ungleichere Brüder als sie. Schon als Kleinkinder hatten sie auf ihre Art einen sehr starken Willen. Wormskull versuchte, das Funktionieren von allen möglichen Mechanismen nachzuvollziehen, und Garrulos versuchte, seiner Mutter oder seinem Vater oder seiner alten Tante bei der Hausarbeit zu helfen. Selbst als Lehrlinge des örtlichen Schmiedes ignorierte Wormskull dessen Anweisungen und verbrachte Stunden mit dem Basteln an seinen eigenen Erfindungen, während Garrulos immer nach Wegen suchte, den Schmiedemeistern zu helfen.

Sie standen ihr gesamtes Leben lang in heftiger Konkurrenz zueinander. Keiner von ihnen konnte etwas tun, ohne dass der andere nicht komplett dagegen gewesen wäre. Ich erinnere mich an die Gelegenheit, als Garrulos eine Feier für seine Familie geplant hatte. Meine Güte, kaum waren alle Gäste da, in ihren feinsten Kleidern, da jagte Wormskull eines seiner Experimente in die Luft und verbreitete überall Rauch und Schutt. Die Party war ruiniert, und es gab einige, die dachten, dass die Explosion kein Unfall gewesen war.

Natürlich, da gab es auch die Geschichte, als Wormskull den Plan hatte, etwas Gewinn aus einer seiner Erfindungen zu holen. Er machte einen eher zwielichtigen Kerl, der aber Beziehungen hatte, zu seinem Partner. Gerade als sie mit der Produktion beginnen wollten, kam Garrulos dazu; er traf den Kerl und roch Lunte. Er stöberte in der Vergangenheit und fand ein altes Verbrechen, das nie gesühnt worden war. Garrulos ging schnurstracks zum Polizisten, der den Kerl in Gewahrsam nahm. Seine Handlung führte zur Festnahme eines Gesetzlosen, natürlich, aber Garrulos hatte damit auch Wormskulls feine Pläne zunichte gemacht.

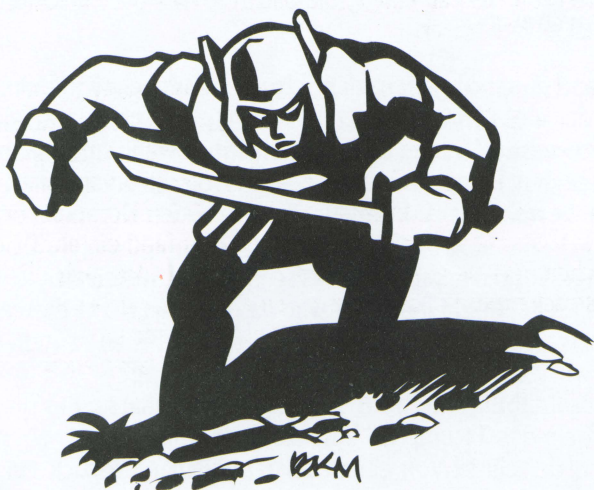




Fluch der Technik

So ist es immer geblieben. Sie waren sich nie sehr ähnlich. Sie balgten und stritten als Kinder, kabbelten sich als Teenager und trieben ihre Eltern fast in den Wahnsinn damit. Natürlich wurden sie irgendwann zu Männern. Mit der Zeit passiert das jedem. Sie wurden beide Experten auf ihren Spezialgebieten, nach all der Zeit, die sie geübt hatten. Sehen Sie sie nur an. Wormskull ist ein verrückter Tüftler, und Garrulos ist ein edler Vasall des Königs.

Haben Sie die beiden Männer gesehen, die schnell die Stadt verlassen haben, gerade als Sie angekommen sind? Das waren keine Geringeren als Wormskull und Garrulos. Da gehen sie hin und jagen irgend so einem Schatz nach. Irgendwie hat Wormskull von einem alten Hügelgrab Wind bekommen, in dem ein legendäres Artefakt sein könnte. Er muss glauben, dass es für seine Zwecke verwendbar ist. Garrulos hat auch davon gehört, und schon ist er unterwegs, genauso entschlossen, das wertvolle Ding zu seinem König zu bringen. Wer wird Erfolg haben? Die Zeit wird es weisen.



SCHRECKENSERNTE



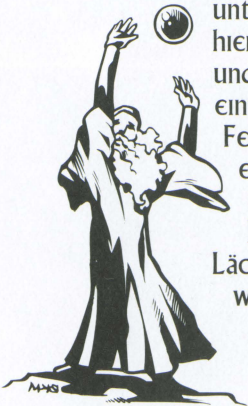
Ich bin alt. Ich bin müde. Ich habe ein langes Leben gelebt, und ich habe hart gearbeitet. Es ist richtig und angemessen, dass alte Männer sich zur Ruhe setzen. Wir haben es verdient, und die jüngeren sollten ihre Chance bekommen. Ich habe Spass daran, an meinen Sachen herumzubasteln, ich genieße das langsamere Tempo des Alters. Ich lebe gern hier oben auf dem Berg.

Warum also muss das gerade jetzt passieren? Warum taucht dieser Redfang auf? Redfang, ja! Ekelerregend!! Die Natur erschafft viele grässliche Geschöpfe, aber selbst Kobolde sind immer noch besser als der Kerl.

“Pah. Ich wünsche diesem Redfang mit seinen ekelhaften Gewohnheiten die Pocken an den Hals!”

Der alte Mann liess von seinen Überlegungen ab und humpelte zum Rande der Lichtung. Er lehnte sich auf seinen Stock, schaute herunter in die Ferne und dachte über die Neuigkeiten nach, die die Vögel ihm mitgebracht hatten. Könnte es sein, dass sie sich irrten? Hatten sie das, was sie sahen, vielleicht fehlinterpretiert? Selbst als ihm diese Gedanken in den Sinn kamen, schüttelte er den Kopf; er wusste, dass die Vögel verlässliche Zeugen waren.

Es könnte jemand anderen geben, der Schritte unternehmen kann, gingen die Gedanken des alten Mannes weiter. “Nein, gib’s schon auf”, sagte er zu sich selbst. “Wenn diese Geschichten wahr sind, dann gibt es unter den Jüngeren niemanden, der die Erfahrung hat, um das hier bewältigen zu können, und das weisst du auch.” Er seufzte und drehte sich noch einmal nach seinem Haus um. Dort waren einige Sonderprojekte in verschiedenen Stufen der Fertigstellung. Und dann war da der Garten. In diesem Jahr erwartete er, den bisher grössten Kürbis zu ernten. Er wusste einfach, dass er genau die richtige Bestäubungsmethode herausgefunden hatte. Ein flüchtiges Lächeln des Triumphes huschte über sein Gesicht, aber es wurde schnell von einem sorgenvollen Ausdruck vertrieben.





SCHRECKENSERINTE

Er ging rastlos auf der Lichtung hin und her. Nun, er würde darüber schlafen. Vielleicht am Morgen...

Am nächsten Tag stand er auf und machte sein Frühstück. Dann packte er Vorräte und ein paar andere Gegenstände zusammen, verschloss seine Hütte und machte sich auf den Weg den Berg hinunter. Er war aufgewacht und wusste, dass die Entscheidung schon getroffen war. Er hatte keine andere Wahl. Nichts anderes war akzeptabel.

Einige Tage später erreichte er den Rand von Vanesci. Er war kein humpelnder alter Mann mehr. Er ging schnellen Schrittes einher, voller Entschiedenheit und mit grimmigem Gesicht. Er hatte während der Reise einige Beobachtungen gemacht, die alles bestätigten, was die Vögel gesagt hatten. Redfang und seine Koboldhorde marschierten auf das Tiefland zu. Er hatte die Absicht, etwas dagegen zu unternehmen. Er würde den Widerstand organisieren und in die Schlacht ziehen. Es gab keine Zeit zu verschwenden.



Der Legendäre Feldzug



Wählen Sie die Option **LEGENDÄRERFELDZUG** aus dem Ein-Spieler-Menü, um einen Legendären Feldzug zu beginnen. Sie werden eine individuelle Figur erschaffen und dann einen Startpunkt für Ihren Feldzug auswählen. Ihr Ziel in einem Legendären Feldzug ist es, in zufälliger Reihenfolge durch alle Karten in **Blood & Magic** zu reisen und die 15 Anführer zu besiegen, die sich Ihrem Anspruch auf das Reich in den Weg stellen. Diese Gegner und die Einstellungen für die Karten werden nach dem Zufallssystem generiert.

Der Fortschritt Ihrer Figur im Legendären Feldzug wird in der Legendenhalle eingestuft. Wenn Sie Ihren Feldzug beginnen, ist Ihre Ausrichtung neutral gut, Ihre Position ist Neuling. Sobald Sie berühmt werden, werden sich Ihre Ausrichtung und Ihre Position ändern, je nach Ihren Erfolgen und den Methoden, mit denen Sie zu Ihren Erfolgen kommen. (Siehe Legendenhalle in **LEHREN DES GROSSEN MAGIERS**.)

“Die Wächter haben verfügt, dass nur eine lebende Legende das Tor der Unsterblichen passieren darf.”





Fehlerbehebung

** Lesen Sie die Datei README.TXT auf der Blood & Magic-CD, um Informationen zu diesem Produkt und möglichen Änderungen zu erhalten.*

Frage: Warum lässt sich das Spiel nicht auf meiner Festplatte installieren?

Antwort: Stellen Sie sicher, dass sich auf Ihrer Festplatte genügend freie Speicherkapazität für die von Ihnen ausgewählte Installationsart befindet. Prüfen Sie, ob die Blood & Magic-CD sich im Laufwerk befindet, und lassen Sie das Installationsprogramm der CD laufen. Es ist normalerweise bei der Installation eines Spiels wie Blood & Magic am sichersten, die Voreinstellungen zu benutzen.

Frage: Warum kann ich das Spiel nicht laden?

Antwort: Stellen Sie sicher, dass Sie sich im korrekten DOS-Verzeichnis befinden (normalerweise C:\INTRPLAY\BAM), wenn Sie den Befehl BAM eingeben. Wie unter Systemanforderungen beschrieben, benötigen Sie 8 MB Speicherkapazität, um das Spiel laden zu können.

Frage: Muss ich EMS- oder XMS-Speicher konfigurieren?

Antwort: Solange Sie mindestens 400 KB verfügbaren DOS-Speicher und 5 MB verfügbaren XMS haben, ist alles in Ordnung. Um den gesamten verfügbaren Speicher Ihres Systems zu testen, geben Sie MEM /C nach der Eingabeaufforderung C:\ ein.

Frage: Läuft Blood & Magic unter Windows?

Antwort: Nein, Sie müssen Windows verlassen und Blood & Magic von der DOS-Ebene aus starten (siehe Spielinstallation und Setup für Ausnahmen bei Windows '95).



Fehlerbehebung



**Wenn Sie AUTODETECT mehr als einmal laufen lassen, wird das Programm annehmen, dass die erste Wahl falsch war, und eine andere Soundkarte auswählen. Dies kann zu einer falschen Konfiguration führen. Um dies zu vermeiden, geben Sie CONTINUE ein, um AUTODETECT laufen zu lassen, bis die korrekten Einstellungen wieder erscheinen, oder konfigurieren Sie Ihre Soundkarte manuell.*

Frage: Funktioniert die Automatische Erkennung meiner Soundkarte unter Windows '95?

Antwort: Die Automatische Erkennung könnte unter Windows '95 unzuverlässig sein. Sollten Sie Probleme bei der AUTODETECT-Funktion haben und nicht in der Lage sein, Ihre Soundkarte manuell zu konfigurieren, empfehlen wir, den Computer neu zu starten und AUTODETECT auf der DOS-Ebene erneut auszuführen. Dazu klicken Sie START an, wählen HERUNTERFAHREN und wählen dann "COMPUTER IM MS-DOS-MODUS STARTEN". Wenn diese Option in Ihrem NEUSTART-Menü nicht verfügbar ist, ist es wahrscheinlich, dass auf Ihrem Computer keine vollständige DOS-Version installiert ist.

Frage: Warum höre ich keinen Sound bzw. keine Musik?

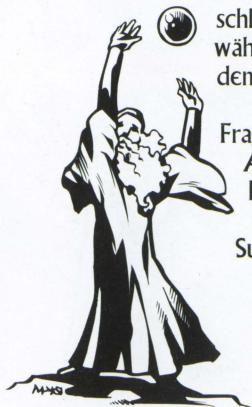
Antwort: Stellen Sie sicher, dass Ihre Lautsprecher oder Kopfhörer korrekt an Ihren PC angeschlossen sind und dass Ihre Lautsprecher eingeschaltet und mit Strom versorgt sind. Wenn Sie die Einstellungen des Sounds während der Installation beendet haben (wir empfehlen die AUTODETECT-Option), testen Sie sowohl Sound-Effekte als auch Musik. Wenn alles in Ordnung ist, wählen Sie OK, um die Einstellungen zu speichern. Falls Sie Sound oder Musik später einmal rekonfigurieren sollten, wechseln Sie zu dem Verzeichnis, in dem sich Blood & Magic befindet, und lassen Sie das SNDSETUP-Programm laufen.

Frage: Warum funktioniert meine Maus während des Spiels nicht ordnungsgemäß?

Antwort: Sie müssen den korrekten Maustreiber geladen haben, bevor Sie Blood & Magic starten. Die Methoden hierfür können unterschiedlich sein, schlagen Sie im Handbuch für Ihre Maus nach. Wenn Ihre Maus während des Spiels weiterhin nicht korrekt funktioniert, bitten Sie den Hersteller um ein Update Ihres Treibers.

Frage: An wen kann ich mich bei weiteren Fragen wenden?

Antwort: Wenn Sie ein Problem haben, das weder in der Datei README.TXT auf der Blood & Magic-CD noch in diesem Kapitel zur Fehlerbehebung auftaucht, wenden Sie sich an den Product Support von Interplay.



Mitarbeiter

ENTWICKLUNGSTEAM BEI CORE

Vas Nokhodian
Game-Design
Projekt-Management
Künstlerische Leitung
Autor

John Hamilton
Programmierungsleitung
(Spiel-Engine)

Vangelis
Assistenz der Programmierungsleitung
(Hauptteil des Spiels)

Kevin Sherrill
Anwendungsprogrammierung
(Filmsequenzen und unterstützende Bildschirme)

Tramell "T-Ray" Isaac
Figuren- und Umweltdesign
Design und Animationen des Einführungs-cartoons

Brian Menze
Handbuch Illustrationen und Porträts
Kartendesign und -grafik

Jana Darkoski
Kartendesign und -grafik

Leigh Kellogg
Kartendesign und -grafik
Feldzug-Porträt-Grafik

HINTERGRUNDILLUSTRATIONEN

Tramell "T-Ray" Isaac
Einführungs-cartoon

Maurice Morgan
Tartaron Entfesselt
Ehe mit Hindernissen
Fluch der Technik

Peter Ledger
Schrei nach Rache

Alex Nino
Schreckensernte

Dan McMillan
Ehe mit Hindernissen

Brian Menze
Fluch der Technik
Computergrafik (für alle Geschichten)

TIGRE ENGINE-PROGRAMMIERUNG

John Crane
Brian Hughes
Kimberly L. Bowdish
Russell Woods
John Hamilton
Chris Iden

MAC-PROGRAMMIERUNG

Kimberly L. Bowdish
John Crane

MAC-GRAFIK

Ila Shadday
Eric C. Heitman
Tramell "T-Ray" Isaac
Rob Collier
Brian Menze
Deena Ellis
Cheri Loyd
Ernst Shadday
Bryan Ellis

UNTERSTÜTZUNG

Chris Iden
Chef vons Ganze

Marie Iden
Grosser Boss

Nancy Grimsley
Story-Vorwort-Autor
Fee mit dem Gehaltsscheck

Sonia Graves
Mädchen für alles

Shelly Sischo
Mädchen für alles

Rachel Ackerman
Assistenz für Mädchen für alles

Donna Wyatt
Fee mit dem Gehaltsscheck

MEDIA TECH WEST

Ron Saltmarsh
Musik
Soundeffekte



Mitarbeiter



Andy Warr
Musik
Soundeffekte

Shaun Mitchell
Cartoon-Farbmanagement

SPRECHER

Mike Forest
Hauptspiel
Schrei nach Rache
Tartyrion Entfesselt
Legendärer Feldzug

Steve Kramer
Anleitung
Fluch der Technik
Schreckensernte
Legendärer Feldzug

Wendee Lee
Ehe mit Hindernissen
Legendärer Feldzug

Melodee M. Spevack
Stimmenregie

Randy Vandegrift
Tontechnik

Greg Gill
Tontechnik

Michael McConnohie
Stimmenliaison

INTERPLAY PRODUCTIONS

Brian Fargo
Chef vons Ganze

Phil Adam
Grosser Boss

Bill Church
Produktion

Chris Benson
Produktionsassistentz

Mark O'Green
TSR-Leitung

Todd Camasta
Grafikberatung

Bill Dugan
MAC-Beratung

Craig Owens
Marketingleitung

Genevieve Ostergard
Leitung Public Realtions

Patrizia Scharli
Handbuch-Design

Julian Ridley
Lokalisierungsmanagement

Gary Burke - zusätzliche Übersetzung
Deutsche Version: JBI Localisation, Los Angeles

INTERPLAY SOUND UND MUSIK

Rick Jackson
Musik
FM-Übersetzung

Ron Valdez
Musik
FM-Übersetzung

Greg Allen
Soundeffekte

Sergio Bustamante
Stimmenbearbeitung

QUALITÄTSSICHERUNG

Chad Allison
QS-Leitung

Bill Delk
Aaron Meyers
Technik

Marvic Ambata
Jason Nordgren
Spieltestleitung

Kyle Shubel
Steve Baldoni
Greg Hersch
Anthony Taylor
Steve Victory
Bill Field
Darrell Jones
Dave Hendee





David Oh
Stephan Reed
Marc Duran
Phuong Nguyen
Amy Mitchell
Glenn Murray
Erick Lujan
Matt Golembiewski
Doug Avery
Chris Keenan
Jeremy Barnes
Casey Fawcett
Shelby Strategier
Usana Shadday
Spieltestss

Kompatibilität

John Werner
Kompatibilitätsleitung

Dan Forsyt
John Parker
Aaron Olaz
Derek Gibbs
Marc Duran
Phuong Nguyen
Kompatibilitätstechnik

Credits

TSR

Jim Ward
Chef vons Ganze

Dave Wise
Management für Forgotten Realms

Julia Martin
Beratung für Forgotten Realms

Dieses Spiel
ist
Peter Ledger
in Erinnerung
gewidmet.

KUNDENDIENST



Sie erreichen Interplays technischen Kundendienst unter der Nummer: +44 (0) 1628 423723.

Sie können uns auch schreiben, und zwar unter folgender Adresse:

Interplay Productions Ltd., Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, GB, Tel.: +44 (0) 1628 423666, Fax: +44 (0) 1628 423777, E-Mail: europe@interplay.com

BEGRENZTE GARANTIE

Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafte Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen:

- 1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £10 Sterling (für Porto und Verpackung),
- 2) eine kurze Beschreibung des Schadens,
- 3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers und
- 4) Ihre eigene Adresse.

Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende Adresse: Warranty Replacements, Interplay Productions Ltd., Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Buck SL7 2DX, England

Den Kundendienst erreichen Sie unter der oben angegebenen Adresse.

TIPS FÜR GAMER

- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind, und nie länger als eine Stunde. • Halten Sie ausreichenden Abstand vom Bildschirm.
 - Spielen Sie nur in Räumen mit guter Beleuchtung. • Reduzieren Sie die Helligkeit des Bildschirms, um die Kontraste zu mildern. • Benutzen Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Diese Hinweise sollen Ihnen dabei helfen, das Spielen noch mehr zu genießen und Ihre Leistung zu verbessern.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind (lichtempfindliche Epileptiker). Bei dieser Personengruppe kann durch Computer- oder Videospiele ein epileptischer Anfall ausgelöst werden.

UND DENKEN SIE IMMER DARAN: COMPUTER- UND VIDEOSPIELE SOLLEN SPASS MACHEN.

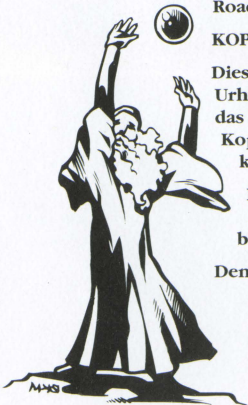
Herausgegeben von der European Leisure Software Publishers Association, Station Road, Offenham, Nr Worcestershire, WR11 5LW, England.

KOPIEREN UNTERSAGT

Dieses Computerprogramm und das dazugehörige Handbuch unterliegen dem Urheberrechtsschutz. Alle Rechte bleiben Interplay vorbehalten und sind durch das Urheberrecht für Computersoftware geschützt. Die CD-ROM hat keinen Kopierschutz. Dies bedeutet jedoch nicht, daß Sie unbegrenzt Kopien herstellen können.

HINWEIS: Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Änderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Den Kundendienst erreichen Sie unter der oben angegebenen Adresse.



"Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Web Site ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Kein Hype, kein Marketing - einfach nur starke Spiele. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web Site immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht. Also nutzen Sie die Feedback-Optionen, und lassen Sie einfach mal alles raus. Viel Spaß mit unserer Web Site! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. In den nächsten Wochen und Monaten führen wir neue, spannende Bereiche ein, die Sie entdecken können.

Also noch einmal: Willkommen!"

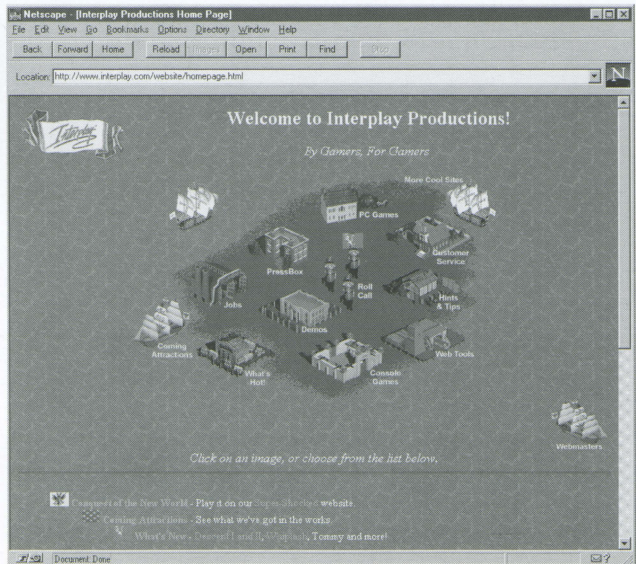
Brian Fargo

WIE SIE UNS FINDEN

Interplays World Wide Web Site ist ein Internet-Service, der Ihnen die neuesten Informationen zu Interplay und unseren Produkten bietet.

Hier finden Sie unsere Demos, Upgrades, Produkt- und Bestellinformationen.

Suchen Sie im Internet nach:



<http://www.interplay.com>



Interplay Productions Limited,
Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow,
Buckinghamshire SL7 2DX, England.

Tel: +44 (0) 1628 423666 Fax: +44 (0) 1628 423777

E mail: europa@interplay.com

Web: <http://www.interplay.com>

